

Projektprotokoll

Projektübersicht

Das Projekt beinhaltete die Entwicklung und Prüfung des Monster Trading Card Game, einer Kartenspielanwendung. Der Schwerpunkt lag auf der Implementierung und Überprüfung von Funktionen im Zusammenhang mit Kämpfen, Handel und Benutzerdecks im Spiel.

Technische Schritte

Design und Architektur:

Initiale Entwürfe wurden für die Komponenten des Spiels erstellt, einschließlich Kämpfen, Handel und Benutzerdecks.

Entscheidungen wurden getroffen, mit Fokus auf lesbaren und wartbaren Code.

Implementierung:

Code wurde für die Kernfunktionalitäten geschrieben, unter Verwendung von C# und Npgsql für die Datenbankinteraktion.

Klassen wie BattleRepository, TradingRepository und DeckRepository wurden implementiert, um Kämpfe, Handel und Benutzerdecks zu handhaben.

Unit-Tests:

NUnit-Tests wurden ausgewählt, um die Zuverlässigkeit und Korrektheit des Codes sicherzustellen. Ausgewählte Testfälle deckten kritische Szenarien ab, einschließlich Fehlerbehandlung, Datenabruf und Benutzerinteraktionen.

Prüfung der Codekritikalität

BattleRepository:

Die Methode Battle war entscheidend, da sie den Ausgang von Kämpfen bestimmte. Die ausgewählten Tests konzentrierten sich auf verschiedene Kampfszenarien, um genaue Ergebnisse zu gewährleisten.

TradingRepository:

Die Methode GetTrades war entscheidend für die Anzeige verfügbarer Trades. Tests deckten den Abruf von Handelsdaten ab und stellten eine korrekte Formatierung sicher.

DeckRepository:

Die Methode GetCardsFromDeck war entscheidend für die Präsentation des Benutzerdecks. Tests deckten verschiedene Formate (JSON und Klartext) ab, um eine ordnungsgemäße Anzeige zu gewährleisten.

Fehler und Lösungen

CS0176-Fehler:

Identifizierung eines Problems, bei dem der Zugriff auf eine Methode CS0176-Fehler verursachte. Gelöst durch Qualifizierung der Methode mit einem Typnamen.

CS0246-Fehler:

Aufgetretener Fehler "Typ oder Namensraum nicht gefunden" für UserData. Die Klasse fehlte, und eine neue Klasse wurde erstellt, um das Problem zu lösen.

Zeitmanagement

Das Projekt dauerte circa über 80 Stunden, einschließlich Design, Implementierung, Testen und Fehlerbehebung.

Zeitaufteilung:

Design und Planung: 2 Stunden

Implementierung: 61 Stunden

Testen und Debuggen: 15 Stunden

Dokumentation und Protokolle: 2 Stunden

End Fazit:

Das Projekt lieferte erfolgreich ein funktionierendes Monster Trading Card Game mit robusten Unit-Tests. Identifizierte Probleme wurden zeitnah behoben, und die ausgewählten Tests gewährleiten die Zuverlässigkeit und Stabilität kritischer Funktionalitäten. Die Gesamtdauer des Projekts von 80 Stunden spiegelt den Aufwand wider, der in die Erstellung einer qualitativen Spielanwendung investiert wurde.